

**PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DAN AKTIVITAS  
PESERTA DIDIK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN JUAL BELI  
PADA MATERI SISTEM TUBUH MANUSIA DI KELAS XI IPA 8  
SMAN 2 TANGSEL**

Ida Winarni  
[winroadtogreat@gmail.com](mailto:winroadtogreat@gmail.com)  
SMAN 2 Kota Tangerang Selatan

**Abstrak**

Artikel ini merupakan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) tentang peningkatan efektifitas pembelajaran dan aktifitas peserta didik pada materi sistem tubuh manusia yang cukup kompleks dan memiliki cakupan luas. Pembelajaran tentang sistem tubuh manusia tahun lalu dilaksanakan dengan menerapkan metode diskusi kelompok, namun hasilnya kurang efektif karena peserta didik kesulitan memahami materi. Kegiatan bermain peran jual beli yang coba diterapkan bertujuan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan aktifitas peserta didik sehingga materi yang kompleks bisa dipahami dalam waktu yang cukup singkat dan juga melibatkan aktifitas yang menyeluruh dari peserta didik. Efektifitas pembelajaran yang diharapkan tercapai adalah setiap peserta didik memahami konsep materi yang kompleks. Aktifitas peserta didik yang diharapkan tercapai meliputi keaktifan bertanya, menjawab, mencari jawaban, mencari referensi, menyiapkan presentasi dan presentasi. Bermain peran jual beli adalah modifikasi dari metode pembelajaran bermain peran dengan cara peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas untuk menggali dan memahami konsep-konsep dalam satu sub pokok bahasan. setiap kelompok membagi tugas anggotanya menjadi kelompok penjual dan kelompok pembeli. Kelompok penjual berada di tempat kelompoknya melakukan presentasi untuk melayani pembeli. Kelompok pembeli akan berkunjung ke kelompok penjual lainnya. Peran penjual menjelaskan sedangkan peran pembeli bertanya. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument observasi yang dilakukan oleh teman sejawat. Dari hasil pengamatan diperoleh keaktifan bertanya jawab, berdiskusi dan mencari referensi sebanyak 70%. Efektifitas pembelajaran belum tampak berhasil ditingkatkan. Ini akan menjadi bahan perbaikan di siklus pembelajaran selanjutnya.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, Pembelajaran Bermain Peran, Efektivitas Pembelajaran, Aktivitas Peserta Didik

**A. PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berperan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta didik. Dalam proses pembelajaran yang baik seharusnya tercipta interaksi antara peserta didik dan guru serta semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil dari suatu proses pembelajaran tidak hanya berupa peningkatan pemahaman dan keterampilan tetapi juga terjadinya perubahan perilaku karena pada proses pembelajaran baik peserta didik dan guru menyerap, memelihara dan mengimplementasikan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari sehingga terjadi perubahan perilaku sesuai yang diharapkan.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh terciptanya iklim pembelajaran yang didesain oleh guru, dalam hal ini guru harus memiliki pemahaman yang cukup tentang tahapan perkembangan peserta didik sehingga guru kreatif menghasilkan inovasi-inovasi pembelajaran yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran biologi pada materi Sistem Tubuh Manusia kelas XI di SMAN 2 Kota Tangerang Selatan selama ini sudah berlangsung cukup baik, hanya seringkali materi tidak tersampaikan dengan baik karena materi Sistem Tubuh Manusia cukup kompleks dan sulit dipahami. Pada materi yang kompleks dan sulit dipahami biasanya proses pembelajaran akan terpusat pada guru (*teacher centered*). Guru akan membahas semua materi sehingga pembelajaran tidak efektif dan peserta didik kurang aktif karena cenderung berpedoman pada informasi yang diberikan oleh guru sehingga proses pembelajaran sering membuat jenuh peserta didik.

Proses pembelajaran efektif dan proses pembelajaran aktif sudah sering diterapkan sejak diperkenalkannya model pembelajaran PAKEM. Pengertian PAKEM antara lain menurut Suyadi M.Pd.I (2013:161): “Istilah “aktif” dalam PAKEM dimaksudkan agar guru menciptakan suasana belajar sedemikian rupa, sehingga peserta didik aktif bertanya maupun mengemukakan pendapat; “Kreatif” dimaksudkan agar guru menciptakan suasana belajar yang beragam sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, namun penuh variasi, informasi baru dan suasana belajar menjadi segar. “Efektif” dimaksudkan agar guru menciptakan suasana belajar sedemikian rupa, sehingga pembelajaran berlangsung secara maksimal dengan memanfaatkan sumber belajar yang minimal. “Menyenangkan” dimaksudkan agar guru menciptakan suasana belajar sedemikian rupa, sehingga peserta didik senang mengikuti pelajarannya, termasuk senang pada gurunya.”

Proses pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan aktifitas siswa dapat juga menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Menurut Hadfield dalam Silberman (2007:217) bermain peran (*Role playing*) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: Apakah metode bermain peran (*role playing*) jual beli pada materi sistem tubuh manusia dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan meningkatkan aktifitas peserta didik?

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan efektifitas pembelajaran, aktifitas peserta didik sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan.

## **B. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI MIPA 8 Pengayaan Biologi yang berjumlah 34 siswa SMAN 2 Kota Tangerang Selatan

Dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) guru mendesain pembelajaran dengan cara mengadaptasi suatu keadaan ke dalam proses pembelajaran, para peserta didik memainkan peran sesuai dengan keadaan yang biasa terjadi.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester satu tahun pelajaran 2016-2017 yakni pada bulan Agustus – September 2016 di SMAN 2 Kota Tangerang Selatan

Sebelum dilakukan kegiatan tindakan kelas dalam pembelajaran biologi, maka peneliti bersama rekan sejawat melakukan pemetaan awal terhadap proses pembelajaran di Kelas XI dan hasil yang didapat adalah:

1. Proses pembelajaran masih berfokus pada guru (*teacher centered*)
2. Keaktifan peserta didik di kelas masih rendah, peserta didik yang bertanya, menjawab, mencari referensi, melakukan presentasi tidak mencapai lebih dari 50%
3. Karena pembelajarannya membosankan maka pada saat peserta didik diberi tugas mendiskusikan materi pembelajaran mereka lebih sering membicarakan hal lain yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penemuan di lapangan, maka peneliti yang merupakan guru biologi di kelas yang bersangkutan memandang perlu untuk memperbaiki proses pembelajaran, dan metode pakem dengan metode bermain peran (*role playing*) yang mengadaptasi kegiatan proses jual beli. Pada kegiatan ini peserta didik akan berperan sebagai penjual dan pembeli secara bergantian, tetapi sebelumnya peserta didik harus menyediakan produk, dalam hal ini produk adalah materi pembelajaran yang harus mereka jual dalam hal ini menjual artinya mempresentasikan pada pembeli/pengunjung, dalam hal ini pembeli adalah audien atau peserta didik lainnya yang berkunjung ke tempat mereka menjual produknya. Peserta didik yang berperan sebagai penjual harus menguasai materi dengan cara mempelajarinya secara mandiri, berdiskusi dengan kelompoknya dan pada saat peserta didik menyiapkan produknya di sini guru berperan sebagai fasilitator untuk memastikan konsep-konsep yang mereka pelajari tidak akan keliru menyampaikan pada rekannya yang berperan sebagai pembeli.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada materi semester satu Kompetensi Dasar 3.5 dan 3.5 tentang sistem gerak dan sistem sirkulasi pada manusia Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus berlangsung dalam 3x pertemuan, dimana dalam tiap siklus terdiri dari empat tahapan.

### **Siklus 1**

#### **1. Tahap Perencanaan**

- a. Pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi, skenario pembelajaran, menyiapkan gambar-gambar, dan format observasi.
- b. Penyusunan kelompok diskusi dan penjelasan aturan main selama proses pembelajaran berlangsung

#### **2. Tahap Pelaksanaan tindakan dan Observasi**

Pada siklus ini berlangsung penerapan metode bermain peran jual beli pada materi Sistem Gerak pada Manusia, melalui tahapan-tahapan berikut:

- a. Pembentukan 6 kelompok heterogen
- b. Pembagian sub pokok bahasan pada masing-masing kelompok

- c. Pembahasan materi dalam diskusi kelompok, mencari referensi dari berbagai sumber. Guru berperan sebagai fasilitator.
- d. Menyiapkan bahan presentasi dimana setiap konsep yang dipelajarinya dituangkan dalam kertas flipchart dalam bentuk gambar-gambar dan penjelasan singkat.
- e. Setiap kelompok menyiapkan presentasi, kertas presentasi di tempel di dinding kelas
- f. Anggota kelompok yang berperan sebagai penjual berada di tempat presentasi untuk mempresentasikan, anggota kelompok lainnya berkeliling ke kelompok lain berperan sebagai pembeli.
- g. Setelah semua kelompok dikunjungi oleh pembeli, kemudian berganti peran, anggota kelompok yang semula menjadi penjual berganti peran menjadi pembeli begitu juga sebaliknya.

## **Siklus 2**

Siklus ini sebenarnya merupakan pengulangan dari siklus ke – 1 tetapi pada materi yang berbeda yaitu sistem sirkulasi pada manusia dengan berbagai perbaikan berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pada siklus – 1, misalnya:

- a. Guru lebih aktif mengarahkan dan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi
  - b. Pemilihan konsep-konsep penting supaya peserta didik tidak bertele-tele dalam menjual
  - c. Guru lebih aktif memberikan umpan balik untuk menstimulus peserta didik mencari tahu, mencari referensi, bertanya dan memberikan jawaban.
3. Tahap Analisis terhadap hasil tindakan  
Kegiatan analisa dilakukan berdasarkan hasil untuk mengetahui kekurangan serta kendala-kendala yang terjadi selama tindakan berlangsung.
4. Tahap Evaluasi dan Refleksi
5. Kegiatan di tahap ini meliputi merevisi kekurangan pada siklus yang dilakukan sebelumnya, mengidentifikasi kendala-kendala, merancang perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Data yang didapat dari setiap akhir siklus dianalisis secara deskriptif kualitatif.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

#### **Siklus 1**

##### **Tahap Perencanaan Tindakan**

Pada siklus pertama proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran guru mendesain pembelajaran, menyiapkan bahan-bahan pembelajaran berupa gambar-gambar dan penjelasan-penjelasan singkat yang di print out untuk dibagikan peserta didik dalam kelompok

### Tahap Pelaksanaan dan Observasi Tindakan

Pelaksanaan tindakan di siklus pertama berlangsung dalam 2x pertemuan. Proses pembelajaran berlangsung melibatkan seluruh peserta didik yang aktif berdiskusi, bertanya jawab dalam kelompoknya, mencari referensi sambil menyiapkan desain presentasi pada kertas flipchart. Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk membimbing dan mengarahkan jika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Keaktifan siswa selama pembelajaran di siklus pertama ini dapat terlihat dalam tabel hasil observasi berikut:

Tabel 1. Persentase aktifitas siswa dan efektifitas pembelajaran pada siklus 1

No.	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Bertanya	78	76%
2	Mencari jawaban	53	52%
3	Menjawab	50	49%
4	Berdiskusi	86	84%
5	Mencari referensi	68	67%
6	Menyiapkan presentasi*	26	76%
7	Presentasi	58	85%
TOTAL		419	70%

Tabel 2. Persentase Efektifitas Pembelajaran Siklus ke – 1

No.	Indikator	Tingkat Pencapaian	Persentase
1	Kejelasan dan ketepatan intruksi	1	25%
2	Efektivitas komunikasi	1	25%
3	Pendistribusian materi pada kelompok diskusi	1	25%
4	Memfasilitasi pembelajaran (penyediaan gambar-gambar pendukung)	2	50%
5	Pemilihan Materi Esensi	1	25%
6	Pengaturan waktu diskusi	2	50%
7	Penguasaan materi	3	75%
8	Ketepatan bertanya dan menjawab	3	75%
9	Ketuntasan materi sesuai waktu yang dialokasikan	2	50%
TOTAL		16	44%

Berdasarkan Tabel 1, sudah tampak bahwa peserta didik aktif dalam proses pembelajaran karena pada metode bermain peran memang peserta didik semuanya berpartisipasi aktif, begitu juga pada saat berlangsungnya diskusi kelompok di pertemuan pertama saat menyiapkan bahan presentasi. Perlu diketahui pada tabel 1 aktifitas menyiapkan presentasi frekuensinya rendah tapi persentase tinggi, hal ini disebabkan karena menyiapkan presentasi hanya diobservasi di pertemuan pertama saja.

Berdasarkan tabel 2, tampak bahwa efektifitas pembelajaran belum berjalan maksimal karena hasil observasi menunjukkan pencapaian sebesar 44%

### **Tahap Analisis**

Tahap Analisis di siklus 1 ini didasari pada hasil observasi pada saat tindakan. Penerapan metode bermain peran jual beli dinilai cukup berhasil meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran, tetapi efektifitas pembelajaran masih belum maksimal,

### **Tahap Evaluasi dan Refleksi**

Berdasarkan hasil tindakan dan observasi, sebagai refleksi pada siklus 1 ini adalah bahwa metode bermain peran jual beli pada pembelajaran materi sistem tubuh sudah berjalan dengan baik. Hal ini ditandai dengan terlibat aktifnya peserta didik dalam berdiskusi, bertanya jawab, menyiapkan presentasi dan mencari referensi, akan tetapi efektifitas pembelajaran belum maksimal sehingga perlu perbaikan pada siklus selanjutnya. Perbaikan akan dititik beratkan pada pengelolaan kelas, pemilihan materi penting dan mengarahkan cara peserta didik dalam menjelaskan/*sharing* pemahaman pada peserta didik lainnya.

## **Siklus 2**

### **Tahap Perencanaan**

Mengacu pada proses pembelajaran pada siklus pertama, maka rencana yang disepakati oleh guru dan observer adalah tetap menggunakan metode bermain peran jual beli dengan beberapa perbaikan yaitu:

- a. Urutan materi yang lebih sistematis
- b. Guru lebih siap menyiapkan perangkat pembelajaran (penyediaan gambar-gambar yang representative
- c. Mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang penting dengan penjelasan yang tidak bertele-tele.
- d. Instrumen observasi menggunakan angket yang diisi oleh peserta didik

### **Tahap Pelaksanaan dan Observasi Tindakan**

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan dalam 3x pertemuan seperti pada siklus 1. Pertemuan pertama tidak langsung bermain peran melainkan melakukan diskusi kelompok untuk menyiapkan bahan presentasi

Hasil observasi mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus kedua ini dapat terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Persentase aktifitas siswa dan efektifitas pembelajaran pada siklus 2

No.	Aktifitas yang diobservasi	SS	ST	RG	TS	STS
1	Mencari referensi	93%	7%	0%	0%	0%
2	Bertanya/mencari jawaban/informasi	76%	24%	0%	0%	0%
3	Menjawab pertanyaan	27%	70%	3%	0%	0%
4	Menyiapkan presentasi	50%	44%	6%	0%	0%
5	Presentasi	54%	37%	6%	3%	0%
TOTAL		96%				

Tabel 4. Persentase Efektifitas Pembelajaran Siklus ke 2

No.	Indikator	Tingkat Pencapaian	Persentase
1	Kejelasan dan ketepatan intruksi	4	100%
2	Efektivitas komunikasi	4	100%
3	Pendistribusian materi pada kelompok diskusi	4	100%
4	Memfasilitasi pembelajaran (penyediaan gambar-gambar pendukung)	4	100%
5	Pemilihan Materi Esensi	4	100%
6	Pengaturan waktu diskusi	3	75%
7	Penguasaan materi	4	100%
8	Ketepatan bertanya dan menjawab	3	75%
9	Ketuntasan materi sesuai waktu yang dialokasikan	4	100%
TOTAL		94%	

Berdasarkan tabel 3 dan 4 jumlah peserta didik yang berpartisipasi aktif dan efektifitas pembelajaran meningkat cukup signifikan, Aktifitas peserta didik meningkat dari 70% menjadi 96%. Efektifitas pembelajaran meningkat dari 44% menjadi 94%

### Tahap Analisis

Aktifitas peserta didik terlihat mengalami peningkatan, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya peserta didik yang bertanya, menjawab dan mencari referensi dan ini mengindikasikan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Bentuk aktifitas peserta didik yang lebih menonjol adalah aktifnya peserta didik dalam mencari referensi hal ini disebabkan peserta didik memiliki kesadaran



untuk lebih memahami materi karena harus berbagi pemahaman kepada peserta didik lainnya. Peningkatan Efektifitas pembelajaran juga cukup signifikan hal ini disebabkan peserta didik lebih diarahkan dan mereka lebih siap dalam bermain peran.

### **Tahap Evaluasi dan Refleksi**

Evaluasi pembelajaran di siklus 2 dengan perbaikan pada pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran menghasilkan peningkatan pada aktifitas siswa dan efektifitas pembelajaran yang sangat baik. Semua peserta didik terlibat aktif, antusias dalam bermain peran dan memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dan tampak peserta didik menikmati proses pembelajaran karena pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan

## **2. Pembahasan**

Pada siklus 1, 70 % peserta didik aktif dalam pembelajaran dan meningkat pada siklus ke 2 menjadi 96% . Begitu juga efektifitas pembelajaran, meningkat dari 44% di siklus 1 menjadi 94% di siklus 2.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran jual beli positif tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru, karena guru menjadi lebih terpacu untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang baik dengan berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik

## **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Penerapan metode bermain peran jual beli mampu meningkatkan aktifitas peserta didik dan efektifitas pembelajaran pada mata pelajaran biologi pada materi sistem tubuh manusia di kelas XI SMAN 2 Kota Tangerang Selatan. Metode pembelajaran e bermain peran jual beli mampu mengubah pola pembelajaran di kelas yang tadinya berpusat pada guru (*Teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*Student centered*) melalui serangkaian kegiatan mencari referensi, berdiskusi, tanya jawab, mendesain alat presentasi sehingga proses pembelajaran biologi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik

### **2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian tindakan kelas ini dapat disarankan:

- a. Guru mampu berkreasi menstimulus aktifitas peserta didik dalam pembelajaran
- b. Guru harus lebih tepat mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Pihak sekolah lebih meningkatkan fasilitas pembelajaran seperti alat tulis yang beragam (kertas berwarna, spidol berwarna dll).
- d. Guru lebih kreatif merancang kegiatan yang dapat diadaptasikan dalam metode pembelajaran bermain peran



## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Susilo, Farid (2013). *Peningkatan Efektifitas dalam Pembelajaran*. Diunduh dari [ejournal.unesa.ac.id/article/3022/30/article.pdf](http://ejournal.unesa.ac.id/article/3022/30/article.pdf)
- Silberman, Mel. 2007. *Active Learning:101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Suyadi, M. Pd.I (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wardhani IGAK, Kuswaya Wihardit (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Warsono, M.S, Prof, Dr., Haryanto, M.S, Drs. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya